Wii™



LIVRET D'INSTRUCTIONS

ACTIVISION®

LISEZ SOIGNEUSEMENT ET EN ENTIER LE MODE D'EMPLOI DU Wii^MD AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, LE DISQUE DE JEU OU UN ACCESSOIRE WII. CE MANUEL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS DE SÉCURITÉ IMPORTANTS: VOUS OU VOTRE ENFANT DEVRIEZ LIRE CES AVERTISSEMENTS AVANT DE JOUER DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENTS - ATTAQUES

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou jouent des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin si vous ou votre enfant connaissez les symptômes suivants:

Convulsions	**Tics oculaires ou musculaires**	**Perte de conscience**
Troubles de vision	**Mouvements involontaires**	**Désorientation**

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu:
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran du téléviseur.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit possible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT – BLESSURES DUES À DES MOUVEMENTS RÉPÉTITIFS

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets ou la peau. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou une irritation de la peau:

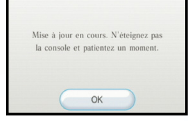
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner de la gêne ou de la fatigue.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, des engourdissements, des brûlures ou des courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ MISE EN GARDE – Cinétose

Jouer à des jeux vidéo peut causer une cinétose chez certaines personnes. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous. Ne conduisez pas et évitez toute autre activité exigeante tant que vous ne vous sentez pas mieux.

	*Ce sceau officiel est votre garantie que ce produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des jeux, des accessoires et d'autres produits connexes.*
	Licencié par Nintendo 

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME



Notez que la première fois que vous chargez le disque de jeu dans la console Wii, celle-ci vérifiera si le menu du système est à jour et, si nécessaire, un écran de mise à jour du système Wii s'affichera. Cliquez sur OK pour continuer.

Une fois le menu du système à jour, des modifications non autorisées au matériel et/ou au logiciel pourront être détectées et le contenu non autorisé supprimé, rendant la console inopérante immédiatement ou après un moment. Un manque d'acceptation de la mise à jour peut rendre injouables ce jeu et d'autres jeux ultérieurs. Notez que Nintendo ne peut pas garantir que des logiciels ou des accessoires non autorisés continueront de fonctionner avec la console Wii après cette mise à jour ou des mises à jour futures.

TABLE DES MATIÈRES



INTRODUCTION



Bienvenue au jeune Maître du portail des Skylands. Vous seul, les Skylanders et les Skylander Giants nouvellement réanimés pouvez mettre fin aux menaces qui pèsent sur les Skylands !

Kaos est de retour avec tout un éventail de nouveaux trucs déments. Il n'en tient qu'à vous de découvrir les secrets des anciens et mystérieux Arkeyens avant Kaos !

PORTAL OF POWER

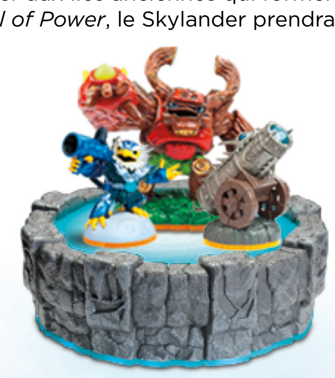
Pour jouer à *Skylanders Giants*™, vous devez d'abord brancher le Portal of Power à votre console Wii. La console Wii éteinte, branchez le *Portal of Power* dans une prise USB disponible. Allumez votre console Wii et le *Portal of Power* sera automatiquement prêt à fonctionner.

De plus amples renseignements sur la préparation du *Portal of Power* se trouvent dans le *Guide rapide de mise en marche.* C'est par le *Portal of Power* que les Skylanders peuvent passer aux îles anciennes qui forment les Skylands. Une fois placé sur le *Portal of Power*, le Skylander prendra vie à l'écran et pourra jouer le jeu.



MIS EN PLACE DES JOUETS

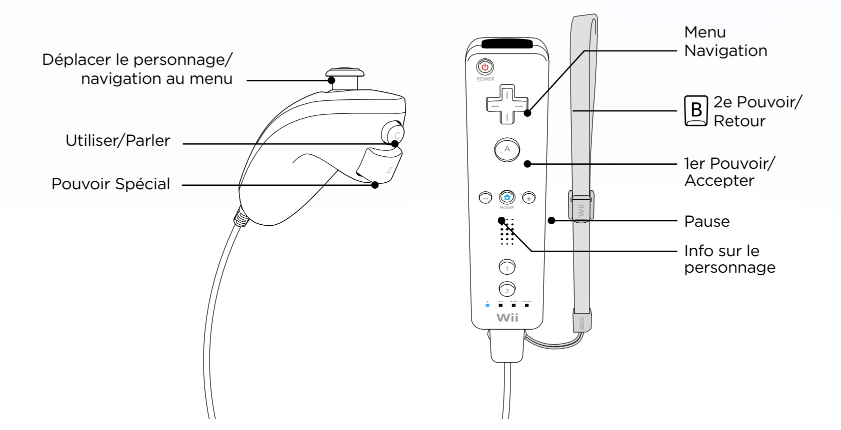
Vous pouvez placer jusqu'à 3 jouets à la fois sur le *Portal of Power* dont 2 Skylanders jouables (mode à 2 joueurs seulement) et 1 article magique ou 1 jeton d'emplacement (vendu séparément).



COMMANDES DE JEU



Il vous faut le *Portal of Power* et au moins un personnage *Skylanders Giants* ou *Skylanders Spyro's Adventure*™ pour créer un nouveau profil et passer à la première partie du tutoriel.



MISE EN GARDE : UTILISATION DE LA DRAGONNE

Utilisez la dragonne afin de ne pas échapper et endommager la manette et pour protéger les personnes ou les objets autour de vous.

Rappelez-vous aussi les points suivants :
- Assurez-vous que chaque joueur porte la dragonne correctement quand c'est son tour de jouer.
- Ne lâchez pas la télécommande Wii pendant que vous jouez.
- Séchez-vous les mains si elles deviennent moites.
- Assurez-vous d'avoir assez d'espace autour de vous et qu'aucune personne ou aucun objet ne se trouve dans votre aire de jeu.
- Tenez-vous à au moins un mètre du téléviseur.
- Utilisez la manette Wii avec son protecteur.



NAVIGATION À TRAVERS LES MENUS

Croix directionnelle/levier de manette – Permet de naviguer à travers les menus.

Ⓐ **–** Appuyer pour accepter.

B **–** Appuyer pour retourner au menu précédent ou pour annuler.

MENU PRINCIPAL

Mode d'histoire – Débutez votre aventure Skylanders en mode à un joueur ou co-op.

Mode de combat – Défiez un ami dans une variété de modes de combat et d'arènes.

Paramètres – Réglages généraux, (pseudonymes des visiteurs), réglages du son, (musique, voix et effets) et affichage de la disposition des commandes.

MENU DE PAUSE

Choix du chapitre – Chargez un niveau déjà terminé.

Objectifs – Affiche les objectifs du niveau.

Collection – Permet de visualiser vos collections de Skylanders, Story Scrolls, Skystones, Accolades, Charms et films.

Paramètres – Réglages généraux, (pseudonymes des visiteurs et niveaux de difficulté), réglages du son, (musique, voix et effets) et affichage de la disposition des commandes.

Vaisseau de Flynn – Renvoie au vaisseau de Flynn.

Menu principal – Renvoie au menu principal.



IÉCRAN DE JEU – MODE D'HISTOIRE SKYLANDER GIANTS



1. **Barre de vie –** La barre verte affiche le niveau de santé de votre Skylander. Si la barre de vie d'un Skylander atteint zéro, vous devez le retirer du *Portal of Power* et le remplacer par un Skylander différent.
2. **Monnaie –** La collecte de trésors de formes diverses vous permet d'acheter des mises à niveau.
3. **Niveau et barre de niveaux –** Affiche le niveau actuel de votre Skylander. Une fois la barre jaune complètement remplie, votre Skylander passe au niveau supérieur. Le plus haut niveau qu'un Skylander puisse atteindre est de 15. Les Skylanders du *Skylanders Spyro's Adventure* peuvent aussi atteindre le niveau 15 quand ils sont utilisés sur *Skylanders Giants.*
4. **Points d'expérience –** La collecte de points d'expérience aide à remplir votre barre de niveaux.
5. **Symbole d'élément –** Affiche le symbole d'élément de votre Skylander.
6. **ESymbole d'élément boni –** Quand vous vous trouvez dans l'un de ces secteurs, placer un Skylander qui a le même symbole d'élément sur le *Portal of Power* rendra le Skylander plus puissant que d'habitude.
7. **Reprise de santé –** La collecte d'images d'aliments rétablit en partie votre barre de santé.
8. **Trésor légendaire –** Les trésors légendaires ramassés s'affichent dans la cabine de Flynn à bord du Dreadyacht. Dans cette cabine, les trésors peuvent être utilisés pour modifier l'apparence du vaisseau !



INFO SUR LES PERSONNAGES

Le ⊖ permet de visualiser et de gérer chacun de vos Skylanders à la section « Info sur les personnages ». Cette section comprend les menus et sous-menus suivants :

Stats – Affiche les statistiques sur votre Skylander actuel.

Chapeaux – Affiche les chapeaux que votre Skylander a ramassé et permet de mettre ou d'enlever un chapeau.

Améliorations - Affiche les mises à niveau acquises par votre Skylander.

Quêtes – Définit les recherches de votre Skylander et affiche votre rang qui dépend du nombre de recherches effectuées.

Gérer – Permet de créer un pseudonyme, de prendre possession d'un Skylander, d'afficher votre code de mise à niveau sur le site Web *Skylanders Universe*SM pour votre Skylander ou de réinitialiser les progrès de votre Skylander.

MISES À NIVEAU

Quand il se trouve sur le vaisseau du capitaine Flynn, l'utilisateur peut visiter la fée Perséphone et acheter des mises à niveau avec la monnaie accumulée afin de rendre ses Skylanders plus puissants au combat. Vous pouvez aussi faire une mise à niveau à l'aide de la poussière féérique achetée au magasin d'Auric.



DÉROULEMENT DU JEU



CLASSES D'ÉLÉMENTS

Chaque Skylander possède le pouvoir d'une des huit classes d'éléments qui suivent :

							
Air	**Vie**	**Mort-vivant**	**Terre**	**Feu**	**Eau**	**Magie**	**Tech**

ELEMENTAL GATES

À travers les Skylands se trouvent des barrières d'élément que seuls les Skylanders de cet élément peuvent ouvrir. À l'intérieur, vous trouverez des secteurs spéciaux avec de nouveaux défis, des objets de collection et d'autres récompenses à découvrir !

ÉPREUVES DE FORCE

Les épreuves de force (Feats of Strength) sont des événements particuliers dans les Skylands que seuls les Skylanders Giants peuvent tenter. Réussir une épreuve de force produit des récompenses massives !

SKYSTONES

En mode à un joueur, vous pouvez jouer une partie de Skystones des plus populaires contre divers personnages cachés un peu partout dans le jeu. Pour jouer à Skystones, vous devez utiliser les Skystones collectionnés sur un tableau à côté de vos adversaires. L'objet du jeu consiste à avoir plus de vos Skystones sur votre tableau que celles de votre adversaire une fois le tableau rempli. En plaçant des pierres comportant plus de lames à côté d'une pierre d'adversaire possédant moins de lames, vous prenez possession de cette pierre sur le tableau. Si vous vainquez votre adversaire, vous gagnez l'une de ses pierres préférées que vous pourrez utiliser dans votre prochaine partie de Skystones.

MONTÉE DE NIVEAU

Vos Skylanders gagnent de l'expérience en vainquant leurs ennemis. Le niveau de santé et les statistiques du Skylander augmentent avec la montée de niveau. Le niveau maximal qu'un Skylander peut atteindre est de 15.



LE DREADYACHT – LE VAISSEAU DU CAPITAINE FLYNN

Le vaisseau de Flynn se déplace sans cesse, ce qui en fait le meilleur endroit pour se préparer et s'entraîner pour le niveau suivant entre deux voyages dans les Skylands. Le navire de Flynn est plein d'endroits utiles et de surprises qui vous aident dans votre quête contre Kaos. Voici les secteurs d'intérêt :

Salle de jeu – Dans la salle de jeu, parlez avec Auric pour acheter des articles de son magasin ou pour vous pratiquer à jouer Skystones avec Dreadbeard.

Pont principal – Prêt pour une autre aventure? Parlez avec Cali sur le pont principal pour relever l'un de ses défis héroïques spécial pour améliorer votre adresse. Une fois qu'il monte à bord, parlez avec Brock pour mettre votre force à l'épreuve en relevant un défi dans l'arène !

Chambre de Cali – Collectionnez les roues de chance qui se trouvent ça et là dans les Skylands pour pouvoir utiliser le Luck-O-Tron dans la chambre de Cali et augmenter vos chances de doubler votre lot, les aliments, les i power et l'expérience.

Cabine de Perséphone – Visitez Perséphone pour faire une mise à niveau de vos Skylanders avec la monnaie que vous avez accumulée.

Roue du capitaine – Vous trouverez Flynn près de la roue du capitaine. Il saura vous aider à naviguer dans les Skylands.

Cabine de Flynn – Ici, vous pouvez modifier le navire à l'aide des trésors légendaires que vous avez ramassés à travers les Skylands.

JOUETS

Skylanders Giants peut être joué avec les figurines *Skylanders Giants* et *Skylanders Spyro's Adventure*.

Vous pouvez changer de Skylander en tout temps en cours de jeu. Les Skylanders peuvent être utilisés sur leur *Portal of Power* ou comme invité sur le *Portal of Power* d'un ami, en mode d'histoire et en mode de combat. Tous les points d'expérience, la monnaie et les mises à niveau obtenus sont automatiquement sauvegardés sur le jouet.

MODE COOPÉRATIF (CO-OP)

À tout moment pendant le mode Histoire, un deuxième joueur peut entrer dans le jeu en appuyant sur le Ⓐ de son Wii Remote et en plaçant un Skylander sur le *Portal of Power*. Pour se retirer du jeu, le joueur 1 ou le joueur 2 doit retirer son Skylander du *Portal of Power* puis appuyer sur le B de son Wii Remote.

MODE DE COMBAT



Les divers modes de combat offrent un choix d'arène où vous pouvez affronter vos amis. Utilisez des articles, des trappes et des tremplins à votre avantage alors que vous tentez de devenir le Maître du portail. Défiez un ami dans l'un des quatre modes en face-à-face :



Defis de l'arène – Un combat à la mort entre deux Maîtres de portail pour décider du maître suprême.

Skybuts – Ramassez une Skyball et portez-la jusque dans la zone des buts.

Maître skygemmes – Soyez le premier à recueillir un nombre établi de joyaux.

Hors du ring – Faites voler votre adversaire hors du ring !

FONCTIONS DE SAUVEGARDE

SAUVEGARDE POUR LES JOUETS

Quand vous vous trouvez sur votre *Portal of Power*, vous pouvez sauvegarder ces articles dans vos jouets :

- Points de victoire et niveau d'expérience
- Le « pseudonyme » donné à votre Skylander
- La monnaie
- Les mises à niveau d'habileté et les statistiques
- Le chapeau que votre Skylander porte
- Le rang de recherche de votre Skylander

Vous pouvez ainsi placer votre Skylander sur un autre *Portal of Power* et jouer avec vos propres mises à niveau et votre collection personnelle de Skylanders. Si vous êtes chez un ami, votre Skylander continue de sauvegarder toute la monnaie et tous les points de victoire qu'il a accumulés et collectionnés.

Amenez vos Skylanders personnalisés chez un ami et aidez-le dans sa recherche… ou affrontez-le en mode de combat !

SAUVEGARDE DU JEU

Vos progrès dans les objectifs en mode d'histoire ainsi que certains types d'articles à collectionner sont sauvegardés dans la fente de jeu sauvegardé plutôt que sur votre jouet. Ces objets de collection comprennent les : Story Scrolls, Skystones, Soul Gems, Charms et trésors légendaires.

CONTRAT DE LICENCE DE LOGICIEL



IMPORTANT – LISEZ SOIGNEUSEMENT: L'UTILISATION DE CE PROGRAMME SE FAIT SOUS RÉSERVE DES TERMES ÉTABLIS CI-APRÈS. LE « PROGRAMME » ENGLOBE LE LOGICIEL INCLUS DANS CE CONTRAT, LE SUPPORT CONNEXE, TOUT DOCUMENT IMPRIMÉ ET TOUTE DOCUMENTATION EN LIGNE OU ÉLECTRONIQUE, AINSI QUE TOUTES LES COPIES ET TOUTE OEUVRE DÉRIVÉE DUDIT LOGICIEL ET DESDITS DOCUMENTS. EN OUVRANT CET EMBALLAGE ET/OU UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE LICENCE D'ACTIVISION PUBLISHING, INC. (« ACTIVISION »).

LICENCE D'USAGE LIMITÉ. Activision vous accorde une licence et le droit limité non exclusif et non transférable d'utiliser une copie de ce programme seulement et strictement pour un usage personnel. Tous les droits qui ne sont pas spécifiquement accordés aux termes de ce contrat sont réservés à Activision. Ce programme fait l'objet d'une licence et non pas d'une vente. Cette licence ne vous confère aucun titre ni aucune propriété du programme et ne devrait pas être considérée une vente de quelque droit que ce soit à ce programme.

PROPRIÉTÉ. Tous les droits de titre et de propriété et tous les droits de propriété intellectuelle rattachés à ce programme et toute copie de ce programme (y compris mais non de façon limitative les titres, le code informatique, les thèmes, les objets, les personnages, le nom des personnages, les histoires, le dialogue, les accroches publicitaires, les lieux, les concepts, les illustrations, les animations, les sons, les compositions musicales, les effets audio-visuels, les modes d'opération, les droits moraux et toute documentation connexe fournis avec ce programme) sont la propriété d'Activision ou de ses octroyeurs de licence. Ce programme est protégé par les lois sur le droit d'auteur des États-Unis, les traités et conventions internationaux sur les droits d'auteur et d'autres lois. Ce programme contient certains documents licenciés et les octroyeurs de licence d'Activision pourront protéger leurs droits advenant toute contravention à ce contrat.

VOUS NE POUVEZ PAS:

- Exploiter ce programme, en tout ou en partie, de façon commerciale, y compris mais non de façon limitative à un cyber café, à un centre de jeux informatisés ou à toute autre site payant. Activision peut offrir un contrat de licence de site séparé afin de vous permettre d'offrir le programme pour un usage commercial; consultez les renseignements de contact plus bas.
- Vendre, louer à court ou à long terme, licencier, distribuer ou d'une autre façon transférer ce programme ou toute copie de ce programme sans la permission écrite expresse préalable d'Activision.
- Désosser, dériver le code source, modifier, décompiler, désassembler ou créer des œuvres dérivées de ce programme, en tout ou en partie.
- Éliminer, désactiver ou contourner les avis ou étiquettes de propriété contenue sur ou dans le programme.
- Pirater ou modifier (ou tenter de pirater ou de modifier) le programme ou créer, développer, modifier, distribuer ou utiliser tout programme logiciel afin de gagner (ou de permettre à d'autres de gagner) un avantage sur ce programme lors du jeu multijoueur en ligne, y compris mais non de façon limitative sur un réseau local ou tout autre jeu sur réseau ou sur l'Internet.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie ou adaptation en contravention de toute loi ou de tout règlement applicable.

GARANTIE LIMITÉE. Activision offre à l'acheteur consommateur original de ce programme une garantie de 90 jours à compter de la date d'achat contre les vices de matière et de fabrication du support d'enregistrement sur lequel le programme est enregistré. Si l'acheteur découvre un vice sur le support sur lequel le programme est enregistré au cours des 90 jours suivant l'achat original, Activision convient de remplacer, à ses frais, ledit support enregistré du programme qui s'avère défectueux au cours de ladite période, sur réception du support enregistré du programme, en autant que le programme soit toujours fabriqué par Activision. Advenant que le programme ne soit plus offert, Activision se réserve le droit de le substituer par un produit semblable de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement du programme tel que fourni à l'origine par Activision et ne couvre pas l'usure normale. Cette garantie est nulle et sans effet si le vice provient d'un usage abusif, d'un mauvais traitement ou d'une négligence. Ce remède est le seul remède exclusif offert à l'acheteur et remplace toute autre garantie expresse. Toute garantie implicite sur le produit prescrite par statut, y compris mais non de façon limitative une garantie implicite de bonne vente ou d'aptitude à accomplir une tâche particulière, est expressément limitée à la période de 90 jours citée plus haut. Activision se réserve le droit de modifier prospectivement cette garantie en tout temps et lorsqu'il y a lieu, à sa discrétion seule.

Lorsque vous renvoyez le programme afin d'obtenir un remplacement au titre de la garantie, veuillez envoyer le disque ou la cartouche d'origine du produit, selon le cas, et seulement dans un emballage protecteur, accompagné de ce qui suit: (1) une photocopie du bon de caisse daté; (2) vos nom et adresse d'expéditeur en caractères d'imprimerie ou écrits lisiblement; (3) une brève note décrivant le vice, le ou les problèmes connus et le système sur lequel vous exploitez le programme; et (4) si vous retournez le programme après la période de garantie de 90 jours mais en deçà d'un an après la date d'achat, veuillez inclure un chèque ou mandat-poste d'un montant de 20 $US par disque ou cartouche de rechange, le cas échéant.

NOTE: Nous recommandons un envoi par courrier certifié.

Clients en Amérique du Nord: Pour un remplacement au titre de la garantie, veuillez communiquer avec le service à la clientèle d'Activision via l'Internet à support.activision.com.

LIMITE DES DOMMAGES. EN AUCUN CAS PEUT-ON TENIR ACTIVISION RESPONSABLE DE QUELQUE DOMMAGE SPÉCIAL, FORTUIT OU INDIRECT QUE CE SOIT LE RÉSULTAT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU PROGRAMME, Y COMPRIS LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, LA PERTE DE SURVALEUR DU GOODWILL, LA PANNE OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT D'UN ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI, LES DOMMAGES POUR BLESSURES PERSONNELLES, MÊME SI ACTIVISION A ÉTÉ AVISÉE DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ D'ACTIVISION NE PEUT EN AUCUN CAS DÉPASSER LE PRIX RÉELLEMENT PAYÉ POUR LA LICENCE D'UTILISATION DE CE PROGRAMME. CERTAINS ÉTATS/PAYS NE PERMETTENT PAS LA LIMITE DE DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE NI L'EXCLUSION OU LA LIMITE DES DOMMAGES INDIRECTS OU FORTUITS; IL SE PEUT DONC QUE LES LIMITES ET/OU EXCLUSIONS OU LA LIMITE DES DOMMAGES INDIRECTS OU FORTUITS QUI PRÉCÈDENT NE S'APPLIQUENT PAS DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS ACCORDE DES DROITS PARTICULIERS ET IL SE PEUT QUE VOUS AYEZ D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION À L'AUTRE.

RÉSILIATION. Sans préjudice à tout autre droit d'Activision, ce contrat sera automatiquement résilié si vous n'en respectez pas les termes et les conditions qu'il stipule. Dans pareil cas, vous devrez détruire toutes les copies de ce programme ainsi que toutes ses composantes.

DROITS LIMITÉS DU GOUVERNEMENT DES ÉTATS-UNIS. Le programme et sa documentation ont été entièrement développés par financement privé et sont fournis en tant que « logiciel informatique commercial » ou « logiciel informatique limité ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement des États-Unis ou un sous-traitant auprès du gouvernement des États-Unis est subordonnée à des restrictions établies au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses des Rights in Technical Data and Computer Software (droits sur les données techniques et les logiciels informatiques) DFARS 252.227-7013 ou au sous-paragraphe (c) (1) et (2) des clauses des Commercial Computer Software Restricted Rights (Droits limités des logiciels informatiques commerciaux) FAR 52.227-19, selon le cas. L'entrepreneur/le fabricant est Activision Publishing, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.



INJONCTION. Comme Activision connaîtrait des dommages irréparables si les termes du contrat n'étaient pas exécutoires en nature, vous convenez qu'Activision aura droit, sans autre garantie ni sûreté ou preuve de dommages, à des remèdes justes et appropriés concernant toute contravention à ce contrat, en plus de tout autre remède qu'Activision pourrait avoir aux termes des lois applicables.

INDEMNISATION. Vous convenez d'indemniser, de défendre et de protéger Activision, ses partenaires, affiliés, entrepreneurs, officiers, directeurs, employés et agents contre tous les dommages, pertes et dépenses liés directement ou indirectement à vos actions ou vos omissions d'agir en utilisant le produit en vertu des termes de ce contrat.

DISPOSITIONS DIVERSES. Ce contrat constitue l'entente totale concernant cette licence entre les parties et remplace tout autre contrat et toute autre représentation entre elles. Il ne peut être modifié que par accord écrit signé par les deux parties. Si une provision de ce contrat devait s'avérer inexécutable pour quelque raison que ce soit, ladite provision ne sera réformée que dans la mesure nécessaire pour la rendre exécutable et les autres provisions du contrat ne seront aucunement touchées. Ce contrat sera interprété selon les lois de la Californie telles qu'elles s'appliquent aux contrats signés avec des résidents de la Californie et exécutés à l'intérieur de la Californie, sauf là où les lois fédérales ont précédence, et vous convenez de la juridiction exclusive des cours d'état et fédérales de Los Angeles, California.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Pour une auto-assistance, consultez le site Web support.activision.com

Notre section de soutien sur le Web contient les renseignements les plus à jour. Nous faisons la mise à jour quotidienne de la page de soutien ; vérifiez-la donc en premier pour trouver une solution. *Ne communiquez pas avec le service à la clientèle pour obtenir des trucs/codes/codes de triche.*

Pour obtenir un remplacement au titre de la garantie, consultez le texte de la garantie limitée qui se trouve dans le contrat de licence de notre logiciel. Nos représentants au soutien vous aideront à établir si un remplacement est requis. Si c'est le cas, nous émettrons un numéro ARM pour le traitement du remplacement.

ACTIVISION®
Activision Publishing, Inc.
P.O. box 67713
Los Angeles, CA 90067